**左手坐标系与右手坐标系**

**What:**

**左手坐标系的概念**

如果我们伸出左手，并拢手指，假设它们指向的是x轴的正方向，再弯曲四指指向y轴正方向，则最后伸直拇指的方向大约就是z轴的正方向。

Direct3D采用左手坐标系。